

# Gruyère

 **Type de jeu**  
Dextérité  
Adresse

 **Dimensions**  
0.60m de large  
0.60m de long  
1.10 m de hauteur.

 **Age**  
A partir de 6 ans

 **Nombre de  
joueurs**  
1 Contre 1  
2 Contre 2

 **Matériel**  
1 plateau de jeu  
2 supports à bille  
2 billes  
1 socle

 **Origine**  
Allemagne  
20e s.

## But du jeu

Etre le premier joueur à faire parvenir sa bille en haut du plateau.

## Déroulement

Chaque joueur place sa bille dans son support, reposant ainsi sur le socle du jeu.  
Au top départ, chaque joueur tente de faire grimper le support en haut du plateau, en évitant de faire tomber sa bille dans les trous.

Si ma bille tombe dans un trou :  
Je recommence au départ



## Gagner la manche

Lorsque je suis parvenu à franchir tous les trous, et que mon support est en haut du plateau, la partie s'arrête et je remporte la victoire.

## Variantes

Variante 1 :  
Se mettre en équipe de deux joueurs. Chaque joueur attrape une extrémité de ficelle. L'équipe s'organise ainsi afin de faire monter le support en se coordonnant.

Variante 2 :  
Une fois que le support a atteint le haut du plateau, engager la descente. Le vainqueur est celui qui fera reposer son support sur le socle le premier.